Fanzinética

El aula autoeditada

Guía para aplicar los valores del *fanzine* en centros educativos

Una experiencia del **Colectivo HUL**
en el **IES Menéndez Pelayo** de Getafe

Red PLANEA - Arte y Escuela



Esta guía es un recurso generado en colaboración con **PLANEA, red de arte y escuela.**

Las actividades y ejercicios que recoge han sido desarrollados por **Pedro Toro (Colectivo HUL)** entre octubre de 2019 y marzo de 2020 en el **IES Menéndez Pelayo** de Getafe (Madrid) con la colaboración de **Yeyei Gómez** en dos de las sesiones. También se incluyen materiales de otros talleres y proyectos realizados por el **Colectivo HUL** a lo largo de su trayectoria en eventos como la **Escuela de Art Thinking** (2017), las olimpiadas artísticas de la Comunidad de Madrid **Art Skills** (2018) o el curso online **Fanzinamiento** en la librería-escuela **Casa Tomada de Sevilla** (2020). Queremos dedicarle esta publicación a **Jabi Medina**, diseñador del **40'zine** y varios de nuestros proyectos, y a **@estaurofobia**, acuñadora original del término «fanzinética».

Este proyecto de educación a través del arte ha sido posible gracias al soporte de la **Fundación Daniel y Nina Carasso** en colaboración con **Pedagogías Invisibles**.

Edición y textos: **Pedro Toro**

Textos adicionales, ilustraciones y diseño: **Yeyei Gómez**

Revisión y correcciones: **Elisabeth Falomir**

En la redacción del texto se ha intentado utilizar un lenguaje no sexista que incluya a toda la comunidad educativa . Aún así, cuando no ha sido posible se ha optado por el masculino genérico en lugar de las formas dobles para evitar cargar el texto y dificultar su lectura.

Coordinación Pedagogías Invisibles:

Eva Morales, **Clara Megías**, **Andrea de Pascual** y **Carmen Oviedo**.

Coordinación IES Menéndez Pelayo:

Alicia Bernardos - Departamento de orientación

Una publicación de:



para:

Un proyecto desarrollado por:





Con el impulso de:



www.redplanea.org

Introducción

Fanzinética

El aula autoeditada



Bibliografía

Introducción

Esta guía nace como compendio de las diferentes experiencias del **Colectivo HUL** en torno al mundo del *fanzine* y la *autoedición* y su vinculación con la educación en un sentido amplio y entendiendo esta relación como un camino de ida y vuelta.

Está planteada en dos partes:

Fanzinética nos habla del *fanzine* más allá del concepto habitual de publicación autoeditada de vocación más o menos *amateur*, como un conjunto de prácticas y valores que conforman a la vez una filosofía y una llamada a la acción. Conoceremos sus orígenes históricos, sus vínculos con el mundo del arte contemporáneo y su situación actual en nuestro país y el resto del mundo.

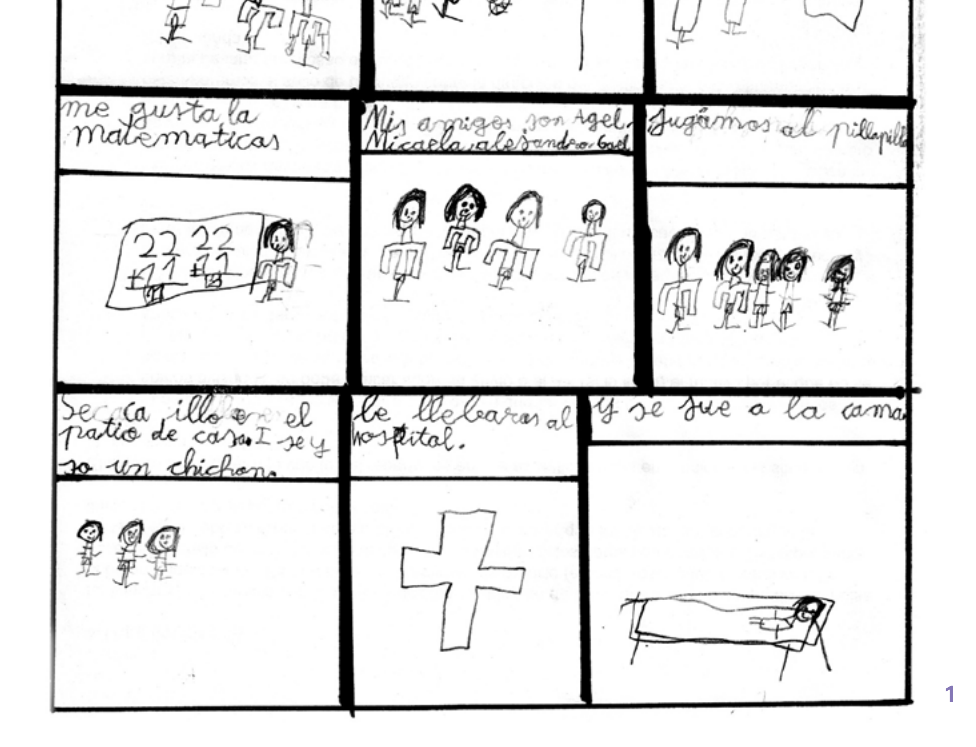
El aula autoeditada nos invita a aplicar este movimiento a nuestra práctica cotidiana docente, a través de conceptos generales y propuestas concretas. También recoge el trabajo llevado a cabo en la **Estructura de Autoedición y Cómic** con el alumnado del **IES Menéndez Pelayo** de Getafe (Madrid) dentro del programa de la **Red PLANEA** entre octubre de 2019 y marzo de 2020 con el objetivo de realizar un *fanzine ecofeminista* y apunta algunas de las actividades que no pudieron llevarse a cabo debido a la situación ocasionada por la pandemia de *SARS-CoV-2*.

La publicación cierra con una bibliografía que mezcla textos académicos y literatura relacionada con recomendaciones de las propias alumnas que formaron parte del proyecto.

Con este recurso no solo aprenderás a hacer un fanzine o implementar dinámicas de dibujo y cómic que lleguen incluso a desbordar el aula de clase, sino que comprobarás cómo estas prácticas pueden ayudar a hacer de tu centro un espacio más colaborativo, igualitario y democrático.

Antes incluso de existir como colectivo, los miembros de HUL ya publicaban sus ideas y dibujos en fanzines que distribuían por correo o en librerías y con los que participaban en eventos por todo el país. También formaban parte de talleres de cómic o formaban parte de talleres de cómics y trabajaban como monitores en extraescolares y campamentos. En 2014, decidieron juntarse para crear un festival en el que convivieran las autoediciones y pequeñas editoriales con deportes como el *roller derby*, la esgrima histórica o la lucha libre, ¿por qué no? Si algo les había enseñado el *fanzine* es que es un espacio donde puede caber cualquier cosa; por extensión, un festival de *fanzines* también debía serlo. Luego llegaron talleres, publicaciones y montón de proyectos a través de los cuales pudieron enseñarle a otros profesores la libertad de romper un libro de texto o a reputados ilustradores y escritores que no hay nada como trabajar junto a tu propio público, aunque este no haya superado la Primaria, para darle a tu obra un giro inesperado. Tras cinco años de intensa actividad son invitados por **Pedagogías Invisibles** a formar parte del programa **PLANEA arte y escuela**, con el apoyo de la **Fundación Daniel y Nina Carasso**, y plantear cómo podría aplicarse todo este aprendizaje en un instituto de secundaria.





1

Objetivo

El objetivo de esta guía es compartir el conocimiento necesario para poder aplicar los valores del *fanzine* en el centro educativo. Esto pasa, por supuesto, por la creación de *fanzines* en el aula, pero incluye también dinámicas y propuestas que pueden desbordar la misma y permear el enfoque que se le da a diversas asignaturas o elementos habituales en el centro, desde las paredes al mobiliario, espacios como la biblioteca o eventos como las semanas culturales.

Metodología

Para definir y aplicar esta teoría nos hemos basado en nuestra propia práctica como Colectivo HUL, y en los aprendizajes diversos, formales e informales, visibles y ocultos, que hemos ido adquiriendo a lo largo de nuestra trayectoria. Desde el «capital amor» que se desarrolla cuando realizas un proyecto entre amigos al que acaban acudiendo más de ocho mil personas (como en la última edición de nuestro festival) al *«efecto Mary Poppins»* que nos advierte de los peligros de trabajar con una comunidad sin revisar nuestras perspectivas coloniales y de clase: La **FANZINÉTICA** de ello resume todo eso, en la atención y cuidado de los valores «éticos» del proceso desarrollado (en nuestro caso vinculados siempre a la búsqueda de la equidad y la justicia climática y social) y a la vez en la *«cinética»*, en su puesta en marcha a través de la praxis, de un movimiento que produce una energía única y especial en cada proyecto, un aprendizaje que resulta de la acción y puesta en marcha de nuestras propias ideas. A nivel educativo, bebemos informalmente de fuentes que van de las pedagogías libertarias a prácticas de innovación como el Aprendizaje Basado en Proyectos, las investigaciones y propuestas de autoras contemporáneas como **Elizabeth Ellsworth**, **María Acaso** y, sobre todo, la observación del trabajo diario de compañeras de viaje como las mentadas Pedagogías Invisibles, la educación expandida de **Zemos 98** o las prácticas de los departamentos educativos de centros de arte como el **CA2M.**

A quién va dirigida

La **FANZINÉTICA** es transversal y aplicable a cualquier edad o materia. Conocemos casos de fanzines para bebés, hechos por sus progenitores con cartones y *collage*, y de fanzines feministas realizados y fotocopiados en el centro por alumnas de Bachillerato con motivo del 8-M. También hemos visto cómo utilizar estos recursos para dinamizar tutorías, clases de Lengua y literatura, Economía o Química. Cada fanzine, como cada persona o colectivo, es un mundo y desde aquí os invitamos a viajar.

En el caso práctico desarrollado a cabo en el IES Menéndez Pelayo se trabajó con alumnado de 2º de la ESO y 1º de Bachillerato en un taller específico, por lo que los ejemplos que mostramos están realizados por **alumnos de 13 a 16 años.**





1 / 2 / 3 / 4
Fanzines realizados por peques y adolescentes en diversos talleres de HUL en Casa San Cristóbal. San Cristóbal de los Ángeles, Villaverde (Madrid)

Cómo usar esta guía

Las actividades de la guía están pensadas para ser lo más accesibles posible. Para la mayor parte de ellas solo será necesario lápiz y papel, o la herramienta de dibujo/escritura de tu elección. Para las relacionadas con *collage* necesitaremos además tijeras, pegamento o cinta adhesiva en su defecto. A todo lo anterior se le puede añadir color mediante rotuladores, lápices o similares y a su vez, todo esto puede ser sustituido digitalmente en caso de que contemos con dispositivos como teléfono, *tablets* u ordenadores personales y el software adecuado.

Materiales aparte, hay cierta progresión en las dinámicas propuestas para quienes quieran o puedan ir implementándolas a través de varias sesiones, pero también se invita a los docentes a que vayan directamente a aquellas propuestas que más les apelen, que corten esta guía en pedazos y tomen aquellos fragmentos que más les interesen, alteren el orden de las propuestas, las remezclen y varíen hasta hacerlas propias y atractivas para sus intereses o los del grupo. En definitiva, que apliquen la FANZINÉTICA a este manual de FANZINÉTICA.

Fanzinética

Principios

Uno de los primeros académicos en estudiar el caótico mundo del *fanzine*, Stephen Ducombe, arrancaba su fundamental ensayo *Notes from the Underground* (Verso, 1997) admitiendo que, cada vez que le preguntaban qué era un *fanzine*, su primer impulso era lanzar un puñado de ellos a su interlocutor y que decidiese por sí mismo. Sin saberlo, HUL nos convertimos en discípulos de Ducombe ya que, cada vez que hacemos un taller, lo primero que hacemos es empacar una pesada mochila llena de publicaciones: No hay mejor forma de entenderlo que hojeando, ojeando y toqueteando diferentes tintas, contenidos y formatos. Como decíamos, FANZINÉTICA implica siempre movimiento.

Dando por sabido su origen etimológico en la unión de los términos fan (aficionado o incondicional de) + *magazine* (publicación o revista), la profesora Janice Radway (2011), algo más centrada académicamente que nosotros, enumera algunas de las características que definen al *fanzine*. Según su catalogación estaríamos ante publicaciones:

- **Artesanas**
- **Alternativas**
- **Sin ánimo de lucro**
- **De periodicidad irregular**
- **Editadas por una o muy pocas personas**
- **Impresas en papel**
- **De distribución limitada**
- **Que participan de escenas o comunidades con intereses específicos**

Por nuestra parte, además de las características formales, identificamos en las prácticas que envuelven la creación, producción y distribución de *fanzines* los siguientes valores:

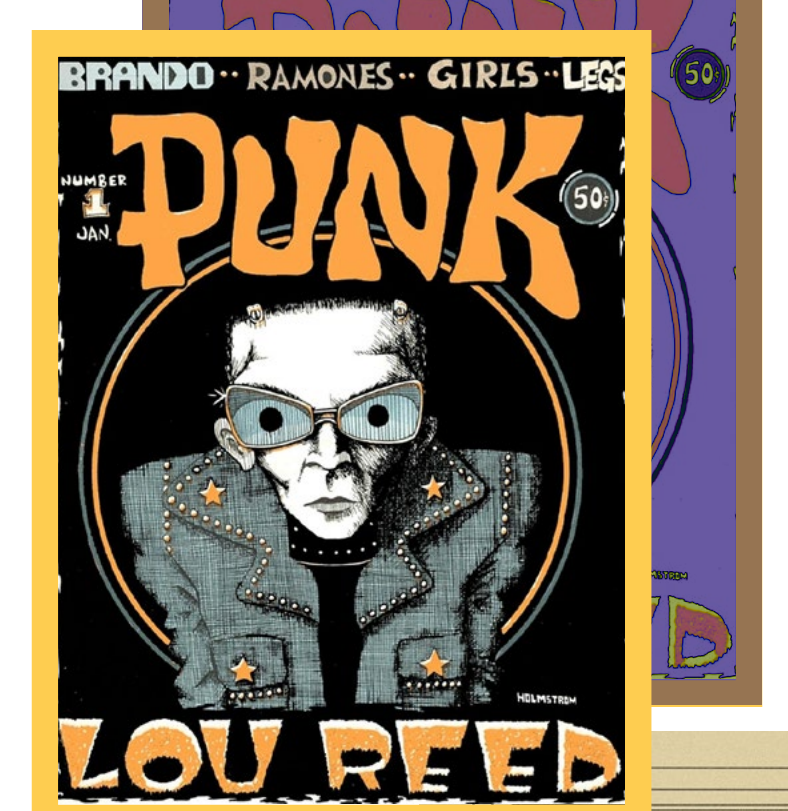
- **Creatividad**
- **Libertad**
- **Personalidad**
- **Colaboración**
- **Democracia**
- **Transversalidad**
- **Equidad**
- **Responsabilidad**
- **Empoderamiento**

En virtud de este último, aseveramos que una vez que estos valores son aprendidos —a través de proyectos personales y apasionados como son la creación *fanzinera*— la concepción que se tiene de uno mismo y su capacidad de agencia, individual y colectiva, cambia radicalmente para siempre.

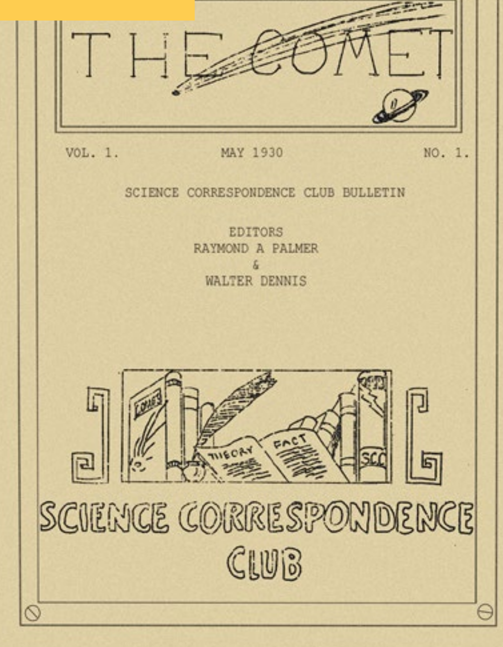
Breve historia del *fanzine*

Salvo que consideremos a Lutero clavando sus 95 tesis en la puerta de Wittenberg como el primer acto subversivo de espíritu realmente *fanzinero*, la mayoría de autores coinciden en marcar su nacimiento tal y como lo entendemos hoy en 1930 con el «boletín de ciencia por correspondencia» *The Comet*. Estas primeras publicaciones estaban compuestas básicamente de texto y solían distribuirse mediante listas de correo postal, por lo que habitualmente no trascendían más allá del propio círculo de fanáticos del género. El medio de reproducción estrella era el mimeógrafo, que aún no permitía gran definición en las imágenes, por lo que habrá que esperar unas décadas para que el medio encuentre su formato ideal.

Una mañana de enero de 1976, las calles del East Village de Nueva York amanecen empapeladas por carteles con aquella extraña palabra, *PUNK*. Esta publicación fue la lanzadera de toda la efervescente escena musical subterránea de la ciudad con los Ramones a la cabeza y, junto con la llegada de las fotocopiadoras Xerox, daría pie a la primera gran explosión *fanzinera*. Con el desembarco de la escena en el Reino Unido thatcherista, el punk se politiza y sus seguidores se dividen entre aquellos que harán nacer la prensa musical alternativa y las que deciden no solo hablar de los grupos del momento en sus *zines* sino también denunciar los problemas cotidianos de la juventud que acude a sus conciertos, con títulos tan explícitos *Sniffin' Glue* o *Suburban Revolt*. En paralelo, las escuelas de arte se llenan de diseñadores y dibujantes



5



THE COMET

VOL. 1. MAY 1930 NO. 1.

SCIENCE CORRESPONDENCE CLUB BULLETIN

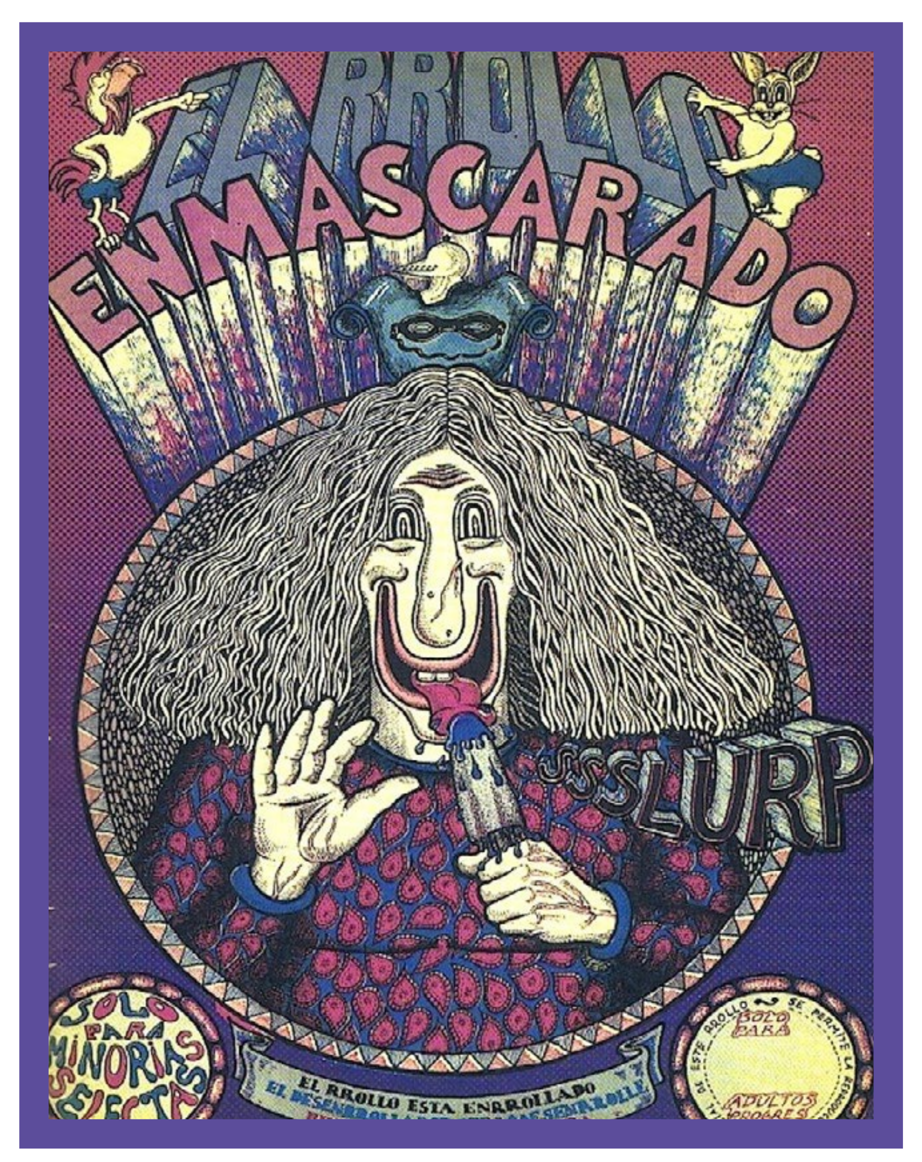
EDITORS
RAYMOND A PALMER
&
WALTER DENNIS

SCIENCE CORRESPONDENCE CLUB

6

deseosos de dar a conocer su vasto mundo interior y ven en estas pequeñas tiradas el vehículo perfecto para imitar a maestros como Robert Crumb, Trina Robbins o Harvey Pekar.

En España, la edición *underground* nace oficiosamente en 1973 con *El Rrollo Enmascarado*, que al poco de pisar la calle fue secuestrado por la policía franquista. Con la llegada de la democracia y la libertad de prensa comenzará una edad de oro para las revistas que abonará el camino de la siguiente generación *fanzinera* crecida entre las páginas de *El Víbora*. Ya en el nuevo siglo, y tras la crisis económica, creadores que no veían modo de publicar apostaron por la autoedición, individual o colectiva, como camino para darse a conocer. Poco después, los nativos digitales supieron ver el potencial de combinar el tacto del papel impreso con la capacidad de difusión a través de *blogs* y redes sociales. Viejas marcas analógicas como Risograph se convierten en cotizadas maquinarias para las imprentas artístico-*fanzineras*, y el mercadeo de tintas flúor florece a través de canales de venta *online*. Esta nueva escena, mucho más feminizada que las anteriores, por cierto, propicia la aparición de multitud de festivales por toda la península y hasta el formato comienza a ser aceptado por la Academia como vehículo artístico y de investigación.



7

5 / 6 / 7
Portadas de algunas publicaciones pioneras en la historia del fanzine

El *fanzine* en la Historia del Arte

Aunque la inclusión del *fanzine* como objeto de estudio académico no comienza hasta la década de los 90, por parte de autores como el ya mentado Ducombe o Mike Gunderloy, sí podemos rastrear sus orígenes estéticos y espirituales en las vanguardias de principios del siglo XX. En la Residencia de Estudiantes nacen, entre bromas y hojas de apuntes, los *Putrefactos* de Dalí, Lorca y Pepín Bello, casi al tiempo que publicaciones *dadá* como *291*, *391*, *Cabaret Voltaire* o *Le coeur à barbe* que comparten esa vocación disruptiva y de experimentación formal que caracterizará a sus descendientes *underground*. En estas cabeceras publican sus manifiestos, composiciones y poemas visuales artistas devenidos en autoeditores como Tristan Tzara, Francis Picabia o Marcel Duchamp, creador también de *La Boîte-en-valise*, museo portátil que, junto a la *Caja Fluxus*, será uno de los orígenes de otro formato muy *fanzinero*: la revista ensamblada.

Posteriormente encontramos también hermanamientos con las acciones de la Internacional Situacionista, el *détournement* de los letristas, el arte postal, el conceptualismo o movimientos como Guerrilla Girls. Actualmente, el *fanzine* se ha convertido en un habitante natural del mundo artístico: creadores contemporáneos como el catalán Francesc Ruíz los incorporan como parte de su práctica y centros como el CA2M en Madrid o el IVAM en Valencia los archivan oficial y cuidadosamente en sus colecciones, bibliotecas y programas educativos.



8
Puesto del proyecto *Drawing Diamonds* de Francesc Ruíz en el festival GRAF durante su residencia en el IES Doctor Puigvert (Barcelona).

9
Dibujos de Los putrefactos de Salvador Dalí .

Nada es sagrado, todo se puede decir.

Raoul Vaneigem,
Internacional Situacionista (2003)

¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera!

Andrea Galaxina,
Una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas (2017)

Taxonomía fanzinera

Ahondando en lo ya mencionado, vamos a destacar brevemente cuáles son las claves del espíritu *fanzinero* y cómo podemos aplicarlas no solo a nuestras propias publicaciones sino a la manera de enfocar nuestras materias lectivas o al modo en que nos relacionamos con el alumnado o el aula.

CARACTERÍSTICAS

- **Artesanas.**
- **Alternativas.**
- **Sin ánimo de lucro.**
- **De periodicidad irregular.**
- **Editadas por una o muy pocas personas.**
- **Impresas en papel.**
- **De distribución limitada.**
- **Que participan de escenas con intereses específicos.**

VALORES

- **Creatividad.**
- **Libertad.**
- **Personalidad.**
- **Colaboración.**
- **Democracia.**
- **Transversalidad.**
- **Equidad.**
- **Responsabilidad.**
- **Empoderamiento.**

TIPOLOGÍA

Por el fondo

- **Magazine.**
- **Cómic.**
- **Ficción.**
- **Ensayo.**
- **Música/Escena.**
- **Arte.**
- **Photozine.**
- **Femzine.**
- **Perzine.**
- **«Analógico».**

Por la forma

- **Bookzine.**
- **Prozine.**
- **Webzine.**
- **Minizine.**
- **Minicómic.**
- **Revista ensamblada.**
- **Cartoneras.**

Características

• Artesanas.

En sus inicios, los fanzines se escribían a mano o a máquina y se maquetaban con tijeras y pegamento, componiendo a manos textos e imágenes sobre el propio papel antes de fotocopiar los ejemplares. Hoy en día, este tipo de prácticas pueden ser interesantes para alumnos acostumbrados a realizar todos estos procesos digitalmente, generando diálogos curiosos entre pantallas y papel: ¿cómo percibo un *meme* si lo veo impreso? ¿Puedo transformar un GIF en un *flip-book* que se anime pasando las páginas a cierta velocidad? Por otro lado, muchos procesos de acabado aún se realizan manualmente, ya sea por su especificidad o para ahorrar costes: plegados, troqueles, encartados, grapados, cosidos y otro tipo de encuadernaciones pueden manufacturarse al tratarse de tiradas pequeñas. Pueden generarse incluso pequeñas «cadenas de montaje» en las que este proceso se colectiviza, generando una práctica colaborativa que ya es pedagógica en sí misma, al obligarnos a colaborar en acciones de tipo más «industrial», alejadas de lo creativo pero que estimulan otras áreas de nuestro cerebro, dan pie a conversaciones y aumentan el sentido de pertenencia al grupo al sentir que estamos construyendo en conjunto algo que no podríamos hacer (o sería mucho más fatigoso) solo por nuestra cuenta.

• Alternativas.

Por contraposición al *magazine* comercial, los temas del *fanzine* siempre buscarán aquello que no aparece en los medios *mainstream*. Esto no quiere decir que sea elitista o alejado de lo popular: en nuestros talleres hemos llegado a tener *fanzines* que explicaban las galas de *OT* con recetas de pan. La clave reside ahí, en contarlo como no lo haría ningún medio: ahí no hay falta de recursos con la que se pueda competir. Esto hace que los *fanzines* sean el lugar perfecto para apuestas personales, contenidos subversivos y exploraciones de toda clase de límites. Son el terreno de la libertad de expresión por excelencia.

Sin ánimo de lucro.

Un *fanzine* no debería tener fines comerciales. Eso no significa que no le pongamos un valor, incluso monetario, a nuestro trabajo invertido en él o en sus costes de producción. De hecho, la autogestión editorial que implica la producción de un fanzine supone una excelente clase práctica de economía, puesto que nos obligará a calcular costes, pedir presupuestos, planificar el retorno de nuestra inversión... Del mismo modo es un campo de pruebas excelente para alternativas económicas: en la escena abunda el intercambio o trueque entre fanzineros pero también las publicaciones gratuitas, a precio libre, los eventos con taquilla inversa y otros modelos interesantes. En las tres ediciones del Festivalito de Autoedición de Villaverde que HUL realizó en el madrileño barrio de San Cristóbal de los Ángeles, Villaverde, apostamos por implementar una moneda social de curso legal durante todo el evento, que se obtenía donando comida al banco de alimentos del barrio. Acuñada mediante una máquina hecha con *arduino*, además de conseguir el equivalente a 400kg de alimentos en un barrio muy necesitado, pusimos en valor que la cultura *maker* y la *fanzinera* comparten el mismo espíritu DIY/ DIWO (Hazlo Tú Mismx/ Hazlo Con Otrxs). Podemos calcular lo que costaría el precio de venta de un fanzine en clase de Matemáticas o hacer un pequeño plan de viabilidad de nuestra proyecto editorial como trabajo de Economía.

De periodicidad irregular.

Aunque hay publicaciones que han estado publicándose durante años, la no remuneración del trabajo invertido hace que la periodicidad de los fanzines esté vinculada a la disponibilidad y ganas de sus autores. Abundan los números únicos y los títulos de vida efímera o que, una vez agotados, no se vuelven a reeditar. Una práctica habitual es ajustar el calendario editorial a las ferias o eventos a los que se tenga planeado asistir para así contar con novedades que atraigan a quien ya adquirió números y así, idealmente, agotar la tirada de una sola vez, ahorrándonos costes de transporte y almacenaje. Aquí podríamos ajustarlo al calendario escolar, planeando publicaciones relacionadas con la Navidad, la Semana Cultural u otras efemérides del centro. Si queremos ser realmente *punks*, ¿por qué no darle la vuelta a la idea de «chuleta» y animar a nuestros alumnos a hacer un *minizine* con resúmenes de las lecciones justo antes de la época de exámanes?

Editadas por una o muy pocas personas.

Habitualmente no suele haber una estructura similar a las editoriales profesionales sino que, cuando es más de una persona, el colectivo suele tomar las decisiones de manera asamblearia y repartirse funciones en base a los conocimientos o disponibilidades de cada miembro. Otra posibilidad es que haya una o varias personas que ejerzan de editores, cubriendo los costes de producción y una serie de colaboradores que participan desinteresadamente enviando sus colaboraciones, a cambio habitualmente de algunos ejemplares. Este método ayuda además a darse a conocer y generar redes en la escena. En *zines* unipersonales toda esta labor, incluida en ocasiones hasta la imprenta, recae en una sola persona. Podemos aplicarlo siguiendo la metodología ABP y que sean los alumnos quienes preparen las unidades didácticas en grupo o por su cuenta, en pequeños fanzines que distribuyan al resto de la clase. Entendiendo la materia como material y responsabilidad colectiva la sentirán menos ajena a sus propios intereses.

Impresas en papel.

Aunque la presencia de Internet es fundamental para la difusión *fanzinera* hoy en día, el formato físico suele ser una de las cuestiones que más busca el aficionado. Esto no quita para que haya una extensa escena de *webzines* o que las ediciones, una vez agotadas o de manera simultánea, puedan subirse a la red para su descarga o consulta online, por ejemplo a través de plataformas como Issuu. En los centros escolares el papel sigue siendo el rey y debemos aprovecharnos de ello. Podemos desde hacer una sesión en la que el personal de consejería les enseñe a manejar la fotocopiadora, de ello pensar usos editoriales innovadores para el papel continuo o aprender a hacer nuestro propio papel reciclado y aplicarlo con fines estéticos en nuestras publicaciones. La huella de carbono del papel y las alternativas a la celulosa que están surgiendo (a partir de minerales o semillas) puede ser un buen

punto de partida también para abordar materias como Biología o cuestiones como el Cambio Climático.

• De distribución limitada.

Es poco habitual que una distribuidora profesional decida acoger un *fanzine* en su seno, y si lo hace los resultados no suelen ser muy satisfactorios para los editores. Tanto por el número de ejemplares de cada tirada (entre 20 y 500, aunque hay títulos especialmente exitosos que se han vendido por miles) como por su capacidad de movilización de lectores, lo más habitual es que sean los propios creadores-editores quienes distribuyan su publicación. Esto puede hacerse en locales especializados (desde librerías a bares) mediante depósito de ejemplares y el correspondiente albarán, por correo a través de redes sociales, en la web del proyecto o en ferias y eventos. No obstante, quedan escenas, como la de la música punk, en la que aún funcionan las distribuidoras de material alternativo que mueven fanzines, o revistas o webs en las que se reseñan, incluso títulos gratuitos que simplemente se dejan en tiendas o salas de conciertos para ser recogidos por lectores incautos. Aquí podemos ajustar nuestras tiradas, por ejemplo, al alumnado de clase, o pensar en hacer más para enseñar o intercambiar con otros cursos o asignaturas, ir creando un archivo en la biblioteca, etc.

• Que participan de escenas con intereses específicos.

Como hemos ido viendo, la palabra «escena», entendida como el ambiente o círculo en que se desarrolla una actividad, se repite mucho. Los *fanzines* cohesionan comunidades con intereses comunes desde su propia génesis, de la ciencia ficción a los fans del propio formato. Estas comuniones han dado lugar al nacimiento de relaciones tanto personales como profesionales, proyectos que dan a luz a otros proyectos; incluso para muchas personas puede llegar a considerarse una forma de vida. En todo centro se forman también grupos de interés, ya sea en cuestiones de amplio consenso, como el deporte, las series o la moda, a cuestiones más personales como ciertos estilos musicales o el *manga*. Visibilizar estos grupos a través de publicaciones puede ser una manera excelente de crear redes entre clases y grupos y que, en momentos tan sensibles como la adolescencia, sirvan como herramienta de cuidados y apoyo mutuo.

Valores

• Creatividad.

La capacidad de nuestro cerebro de crear pensamiento original, de imaginar de manera constructiva y divergente, es imprescindible en cualquier ámbito de nuestra vida. El *fanzine*, como cualquier forma de arte, es un acto creativo y como tal nos entrena y enseña a resolver problemas en lugar de frustrarnos ante los errores y dificultades con los que nos toparemos en todas las fases del proceso. Del mismo modo, si contamos historias, ese pensamiento en clave narrativa nos ayuda a estructurar nuestras ideas, mejora nuestras habilidades comunicativas y, en definitiva, nos abre al mundo que nos rodea.

• Libertad.

El *fanzine* es ante todo un espacio de libertad. Lo decimos en cada uno de nuestros talleres. Cualquier contenido tiene cabida en una hoja en blanco, incluso aquellos que trascienden el propio papel. El formato puede ser tan alocado como se desee, puede contener música, vídeo, ropa; podemos transformar en *fanzine* una caja de zapatos, un mueble y, por qué no, un aula entera.

- ## Personalidad.

Ya sea individual o colectivamente, un *fanzine* siempre presenta un punto de vista, una manera de hacer. El *fanzine* es un arte heterogéneo por naturaleza y cada publicación es un mundo. Desde sus inicios ha ayudado a gente con gustos o discursos al margen de lo hegemónico a poder transmitir su voz y su mirada. Da igual cómo seas, en el *fanzine* tendrás siempre tu espacio.

- ## Colaboración.

Aunque ya hemos comentado que puede ser llevado a cabo por una sola persona, lo más habitual es el trabajo colaborativo, aunque sea para compartir stand con otro *fanzine* unipersonal durante una feria. Ese paso de la filosofía DIY (Hazlo Tú Mismo) al DIWO (Hazlo Con Otros) es clave y es en ese camino donde se van diluyendo conceptos como autoridad o autorías y aflora lo común y lo colectivo. Prácticas habituales como el apropiacionismo o la remezcla, desafiando leyes controvertidas como el copyright pueden ser entendidas como una invitación a la colaboración entre creadores y con el propio público, abriendo las propias publicaciones a ser también apropiadas y difundidas libremente bajo licencias Creative Commons.

- ## Democracia.

En las publicaciones colaborativas, el método suele ser asambleario y, puesto que no solo nadie cobra sino que los gastos suelen repartirse entre los autores-editores, las decisiones tienden a tomarse de manera colectiva. La gestión de un *fanzine* colectivo es una práctica de gobernanza excelente, nos obliga a debatir, a buscar el consenso, a acatar las decisiones colectivas incluso cuando no estamos de acuerdo, a ser resolutivos cuando los tiempos apremian...

- ## Transversalidad.

En todo momento estamos hablando de publicaciones en papel, pero la escena DIY del *fanzine* es la misma que viven las pequeñas editoriales de discos, por ejemplo. Cuando varios *fanzineros* se juntan para compartir gastos en un viaje a un festival, o a montar el suyo propio, ¿qué les impide trasladar esos aprendizajes a otros ámbitos? El *fanzine* puede ser, además de un fin en sí mismo, un estupendo complemento para otras actividades e intereses.

- ## Equidad.

El reparto y acceso justo a los recursos y procesos forma también parte del desarrollo de la publicación —tanto en una toma de decisiones igualitaria, en la que unas voces no se impongan sobre otras, como en el acceso a nuestras publicaciones—. Pese que hay cierta tendencia, especialmente en el ámbito del *fanzine* artístico, a encontrarse con publicaciones de precios altos, la idea primigenia de la autoedición desde sus orígenes más políticos es que fuese accesible a cualquier persona independientemente de su nivel económico. De ahí que primase el bajo coste de su producción por encima de la calidad, como el caso de las ediciones cartoneras en América Latina.

- ## Responsabilidad.

Desde velar por el cumplimiento de los plazos de entrega por parte de los colaboradores a una correcta gestión económica de los costes de producción, la elaboración de un *fanzine* está repleta de tomas de decisiones que conllevan asumir las consecuencias en caso de que no salga bien. Si el *fanzine* nos otorga el grandísimo poder de decir o hacer lo que queramos, parafraseando a *Spiderman*, este poder irá siempre acompañado de una gran responsabilidad.

• Empoderamiento.

Como advertimos, en el momento que ves en un papel impreso y grapado la locura que se te pasó por la cabeza un día de risas con tus amigos o aquella tarde de domingo aburrida en la habitación, no hay vuelta atrás. Cuando conoces a otras personas con tus mismas inquietudes y truecas publicaciones con ellas, se produce un *click* en tu cabeza. Sientes que tu voz es válida y que con ella puedes llegar tan lejos como quieras.

> ***Los fanzines constituyen un acercamiento democrático a la participación política, una práctica DIY y de abajo a arriba con el potencial de desafiar las instituciones y las convenciones sociales***
>
> Janice Radway

Tipología

El teórico Stephen Ducombe llega a distinguir hasta 21 géneros o estilos de *fanzine* solo por su contenido. Aquí hacemos una selección de los más habituales, aunque, como todo en esta guía, está abierto a ser completado, ampliado o discutido.

Por el fondo:

- **Magazine.**
  El más parecido a una revista tradicional. Entrevistas, reseñas, cómics, fotografías, artículos. Contenido misceláneo en torno a un tema común.

- **Cómic.**
  El camino habitual para quienes quieren empezar a contar historias en viñetas. Casi todos los profesionales de hoy en día empezaron por aquí.

- **Ficción.**
  Es curioso, aunque entendible, que el mundo del *fan fiction* en el que arrancaron los fanzines se haya traslado por entero a la red hoy en día. Aún así quedan publicaciones donde la gente quiere compartir sus relatos, poemas e inquietudes.

- **Ensayo.**
  Muy útil para temas divulgativos, políticos o minoritarios. Editoriales como Antipersona o La Felguera comenzaron haciendo fotocopias, y proyectos como Libritos Jenkins siguen publicando enormes volúmenes grapados sobre temas tan candentes como la hipnosis, el yeti o la bicefalia en la cultura pop.

- **Música/Escena.**
  El género más popular en su día aún resiste mediante algunas publicaciones dedicadas al punk, hXc o *garage*. Entrevistas, reseñas de discos, festivales y conciertos.

- **Arte.**
  Una corriente cada vez más popular entre jóvenes artistas. Experimentación formal y de fondo, abunda en publicaciones de formatos diversos y curiosos que se suelen dar cita en eventos como Libros Mutantes, en Madrid.

- **Photozine.**
  Fanzine compuesto fundalmente de fotografías. Para una mejor reproducción suelen utilizarse papeles y métodos de impresión a la fotocopia habitual.

- **Femzine.**
  El movimiento feminista ha encontrado un buen aliado en los *fanzines* y proliferan publicaciones con multitud de enfoques: políticos, artísticos, *queer*, divulgativos... Por destacar tres proyectos en este marco: la guía sobre consentimiento *La palabra más sexy es sí* de Shaina Joy Malchus, la «anarchiva del DIY» de Gelen Jeleton y el proyecto editorial Bombas para Desayunar de Andrea Galaxina, que incluye un completo ensayo sobre el tema.

- **Perzine.**
Acrónimo de *personal* + *fanzine*. Aquellos en los que la visión individual de la persona que lo crea prima sobre el resto. Autoficción, diarios íntimos, cómics autobiográficos...

- **«Analógico».**
Una corriente reciente, traslación a papel de iniciativas digitales para su venta y difusión física. Un ejemplo serían los *photozines* recopilando cuentas de Instagram, o aquellos que recogen iniciativas digitales como *#inktober* en ilustración o *Les 24 heures de la BD* del festival de Angoulême en cómic.

Por la forma:

Aunque lo más habitual sigue siendo el del formato A5 doblado a la mitad y grapado, el abaratamiento de los procesos de imprenta hace que cada vez se más fácil encontrar formatos distintos.

- **Bookzine.**
Cuando el *fanzine* supera cierto número de páginas (64 aproximadamente) comienza a ser un acordeón inmanejable, por lo que se suele optar por acudir a una imprenta digital y editar el volumen encuadernado en rústica, como si fuese un libro.

- **Prozine.**
Fanzine de acabado profesional que busca competir con los títulos las editoriales. En ocasiones porque los autores buscan que sea una puerta de entrada al mundo laboral. No confundir con el camino inverso, mucho más turbio, publicaciones de acabado y distribución comercial, con ingresos publicitarios en muchos casos, pero que no pagan a sus colaboradores en pos de darles difusión y visibilidad.

- **Webzine.**
Fanzine pensado para su difusión en la red. Puede contener animaciones, GIFs y otros elementos visuales que el papel no consigue. Algunos ejemplos interesantes pueden ser *Visual 404,* sobre antropología digital, o la serie de cómic *The Eyes* de Javi de Castro.

- **Minizine.**
Publicación llamativamente pequeña, muchas veces realizada para aprovechar sobrantes de papel de ediciones mayores. Suelen tener contenidos adaptados a su tamaño y su bajo coste hace que muchas veces se regalen con fines promocionales o como complemento a otras publicaciones.

- **Minicómic.**
Muy popular en la escena del cómic alternativo estadounidense. Pequeños cómics de autor en formato pequeño (A6).

- **Revista ensamblada.**
Formato que trasciende el papel y puede ser cualquier continente repleto de objetos. De publicaciones tradicionales que contienen encartes, pegatinas o similares a ediciones más alocadas, como *La Más Bella*, que pueden tomar forma de zapatilla, delantal o máquina expendedora.

- **Cartoneras.**
Nacido en Buenos Aires en 2003, este movimiento editorial busca la difusión literaria a través de publicaciones artesanales realizadas con los materiales más económicos posibles, destacando sus llamativas portadas pintadas a mano sobre cartón reciclado de cajas o envases. En países con grandes desigualdades económicas, algunas de estas iniciativas distribuyen ediciones piratas de libros conocidos a bajo coste como acción política para acercar la cultura a quien no puede pagarla.



10
Muestra de fanzines durante un taller en las olimpiadas artísticas de la Comunidad de Madrid Art Skills.

> ***La cuestión no es vivir DEL fanzine, sino vivir CON el fanzine***
>
> La Más Bella

El aula autoeditada



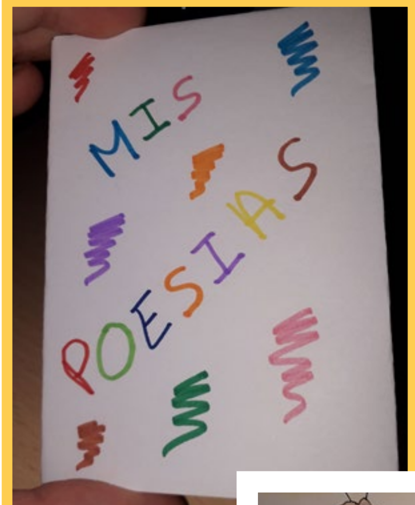
Ahora que ya conocemos bien qué es un *fanzine*, su filosofía y todos sus entresijos, vamos a llevarlo a la práctica. Entre esta guía y *40'zine*, otro de los recursos creados para la red PLANEA, encontrarás más de un centenar de propuestas de ejercicios y dinámicas. Estas son las que elegimos para esta práctica concreta, pero podrían haber sido otras. Te invitamos a que busques, adaptes y te reapropies de ellas a tu antojo de la manera en la que mejor creas que van a encajar con tu centro, asignatura o alumnado. Recuerda que para la FANZINÉTICA, el canon no es más que una marca de fotografía un poco cara.

Durante su desarrollo, te invitamos a que formes parte activa del proceso. Cuando propongas actividades en tu clase, conviértete en uno más con los alumnos, haz los mismos ejercicios que ellos, enséñalos sin miedo a lo que puedan decir de ese dibujo que no ha salido como esperabas o a que sepan cuáles son tus gustos u opiniones personales. No hay nada más desmotivador que un ejercicio creativo durante el cual el profesor se queda haciendo tiempo hasta que termina el tiempo acordado. Es más interesante replantearse el rol durante las dinámicas como el de un mediador que plantea las preguntas, facilita y acompaña todo el proceso, escuchando y atendiendo al resto del grupo sin imponer un criterio unidireccional.

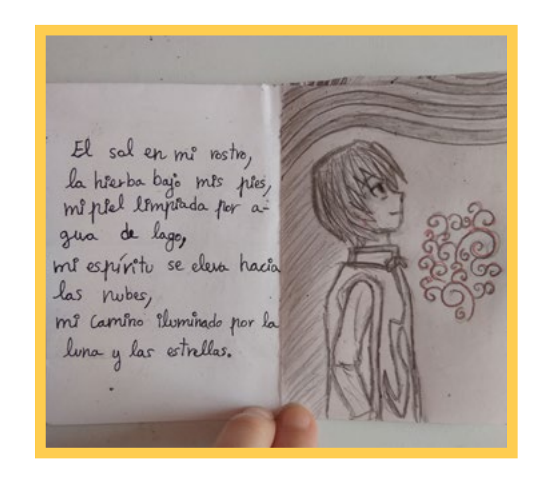
Así que no tienes excusa: hay que mojarse, mancharse y divertirse.



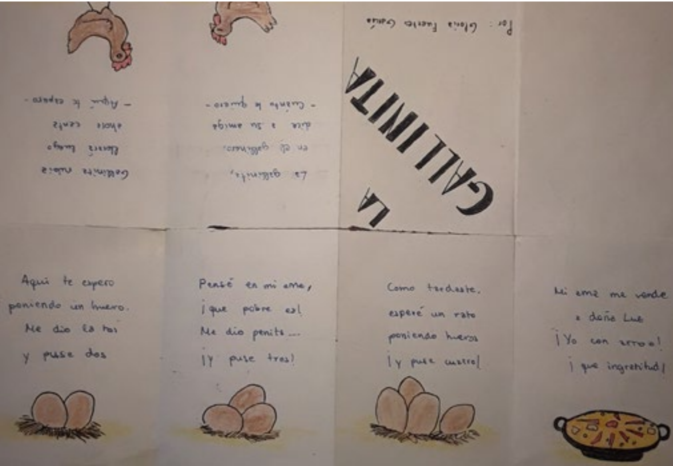
Ilustración: yeyei gómez



12



11



13

11 / 12 / 13
Fanzinética aplicada por una profesora del IESO Librilla (Murcia) en la asignatura Lengua Castellana y Literatura tras el taller online Fanzinamiento.

Red PLANEA
Estructura en el IES Menéndez Pelayo /Getafe

El programa de autoedición y cómic se plantea en el IES Menéndez Pelayo de Getafe como parte de su estructura de participación de la comunidad educativa. El grupo está compuesto por 15 alumnas y alumnos de 1º de ESO, que han elegido libremente la estructura dentro de su campo de intereses. Las clases tienen una duración efectiva de 50′ el primer jueves de cada mes.

Siendo el IES Menéndez Pelayo una ECOescuela con el interés puesto en la atención a los vínculos y los afectos, el eje transversal desde el que articular los contenidos fue la perspectiva ecofeminista. Esto quedó plasmado de manera implícita en la selección de obras y materiales de trabajo, así como en las propias conversaciones con el alumnado durante el desarrollo de las sesiones. También se invitó a la ilustradora y educadora artística Yeyei Gómez, con la que trabajamos en torno a su obra *Cuaderno de clase*. En ella se aborda directamente el tema del cambio climático en el aula, al igual que en experiencias anteriores del Colectivo HUL como las publicaciones *Sancris por el clima y Arganzuela 2059: Utopía/ Distopía*. El objetivo final era que creasen su propio fanzine o publicación autoeditada, combinando filosofía DIY (Hazlo Tú Mismo) con DIWO (Hazlo Con Otros), trabajando de manera colaborativa con la vista puesta en los cuidados y el común.

Cómo hacer un fanzine ecofeminista

Dinámicas

El proyecto debía desarrollarse de octubre de 2019 a mayo de 2020, con las sesiones de marzo, abril y mayo dedicadas expresamente a la creación del fanzine colectivo.

Este plan se truncó repentinamente por la irrupción del COVID-19 y la suspensión de las clases, pero sí se pudieron desarrollar un total de 5 sesiones, incluyendo un encuentro y un taller con la artista **Yeyei Gómez**, en el que se abordaron diferentes temas preparatorios para el trabajo final, filtrados por esta perspectiva ecofeminista y realizados mediante diferentes dinámicas adaptadas a cada sesión.

Te damos las claves para poder replicarlas y te mostramos alguno de los resultados.

Fanzi-retrato.

Tu primer fanzine.

Qué mejor dinámica de presentación que una que termina con tu primera creación entre las manos. Esta dinámica es muy sencilla y solo se necesita una hoja Din-A4 y el útil de escritura que prefieras.

1. El grupo debe sentarse de manera más o menos circular, de manera que puedan verse las caras.

2. Dobla la hoja por la mitad: obtendrás una superficie tamaño A5 dejando el doblez en el lado izquierdo de la página. Sobre esta cara debes retratar a la persona que tienes enfrente. Puedes hacerlo con la técnica que quieras: dibujo completo, descripción, caricatura, fijándote en un detalle, con un poema o una canción que te recuerden a ella. Además, si no la conoces, puedes intentar adivinar cómo se llama y poner su nombre debajo.

Tienes 5 minutos.

3. Dale la vuelta a la hoja. Ahora el doblez queda a tu derecha. Divide esta cara en cuatro partes, como consideres. En cada una de ellas debes poner algo que te represente. Puede ser tu comida favorita, el deporte que practicas, tus hobbies o la serie que estés viendo estos días. Puedes dibujar, escribir, poner una receta...

Tienes 4 minutos.

4. Ahora tienes que invertir la doblez, de modo que tendrás otras dos nuevas carillas en blanco. Empezarás por la que tiene el doblez a la derecha.



14



15

5. Vuelve a dividir la hoja en cuatro partes, pero de un modo distinto a como lo hiciste en el paso 3. Si antes hiciste viñetas, ahora puedes hacer un diagrama de sectores, tiras horizontales o lo que se te ocurra.

Vuelca en ellas cuatro cosas que creas que te definan. Es parecido al anterior pero a la vez diferente: lo anterior refleja cómo te expresas o muestras a los demás y aquí cómo crees realmente que eres. Puede ser un rasgo de personalidad, tu horóscopo, alguna característica física no muy evidente. Otro requisito: tienes que cambiar de técnica. Si antes dibujaste, ahora tendrás que escribir, o al menos cambiar el estilo de dibujo. No vale repetir ni quedarnos donde estamos más cómodos.

Tienes 3 minutos.

6. Vuelve a girar la cuartilla. Nos queda la última cara en blanco. Aquí tienes que hacer un autorretrato. Representarte a ti mismo, eso sí, sin repetir ninguna de las técnicas anteriores. Imaginación al poder.

Tienes 2 minutos.

¡Enhorabuena, tienes entre manos tu primer fanzine!

Así es: un perzine que habla de ti. Con tu autorretrato en la portada, y mucha información sobre cómo eres para que los demás te conozcan. Incluso tienes el retrato de otra persona que nos dice cómo ves a los demás. Solo queda que pienses un título y lo rotules en la portada.

La segunda parte es la puesta en común. Si no hay voluntarios para arrancar, empieza el docente. Presenta el título de tu fanzine, tu retrato y las páginas 2 y 4 donde te describes. Por último el retrato de la personas de enfrente, cómo la has representado y por qué, y cómo crees que se llama. Recoge el testigo la persona retratada, por alusiones, y confirma o desmiente lo que ha dicho el compañero. Continúa enseñando su *zine* y así sucesivamente hasta que todo el mundo haya enseñado su obra.

Cómo subvertir un(a) Cannon. **Photozine feminista**

Este ejercicio es sencillo en apariencia. Se facilitan una serie de fotos fotocopiadas que sirvan como detonante para contar un historia. En las opciones de la impresora se han seleccionado diferentes números de hojas por página para obtener distintos tamaños de imagen. Se reparten las fotocopias en diferentes grupos. También harán falta tijeras, pegamento, cinta adhesiva y lápices o rotuladores.

El objetivo es hacer una *fanzine* de temática libre con ese material. Se pueden utilizar como viñetas de cómic y hacer una fotonovela, componer un relato con varias de ellas o centrarse solamente en la que te resulte más sugerente. Se pueden romper, doblar, recortar y combinar. Se puede pintar encima de ellas (recomendamos los efectos de usar rotulador de colores sobre fotos en blanco y negro), tachar o intervernir con lo que se quiera. Se puede hacer individualmente o en grupo.

Tienen 30 minutos.



16



17

El *quid* del asunto reside en la autoría de las fotografías. El canon de la historia de la fotografía es mayoritariamente masculino. Una vez finalizado el ejercicio se puede preguntar por nombres de fotógrafos o hacer una búsqueda en Google a ver qué nombres sugiere el algoritmo. Aquí hemos usado a seis fotógrafas muy diferentes entre sí, desde falsas musas como Dora Maar a secretos ocultos de la historia como **Vivian Maier** o premios nacionales como **García Rodero** o **Colita**. Se pueden sacar esos nombres a colación en clase o solicitar un breve trabajo en grupo sobre cada una de ellas y las principales características de sus obras.





18

16 / 17 / 18
Photozine feminista



Se puede cambiar ese canon por otro que atraviese temáticas diversas que interese tratar en clase, por ejemplo uno de personas no blancas o de sexualidades divergentes. Se pueden cambiar las fotografías por pinturas o imágenes de cualquier otro origen.

Se decida o no hacer este trabajo posterior, los alumnos ya se habrán acercadosin saberlo a un cánon artístico subversivo desde una óptica desprejuiciada y no impuesta. Por supuesto, no olvidéis compartir y enseñar los fanzines creados antes de finalizar la sesión.

Ejercicio realizado con fotografías de:

- · Berenice Abbot
- · Vivian Maier
- · Cristina Garcia Rodero
- · Isabel Steva «Colita»
- · Diane Arbus
- · Dora Maar

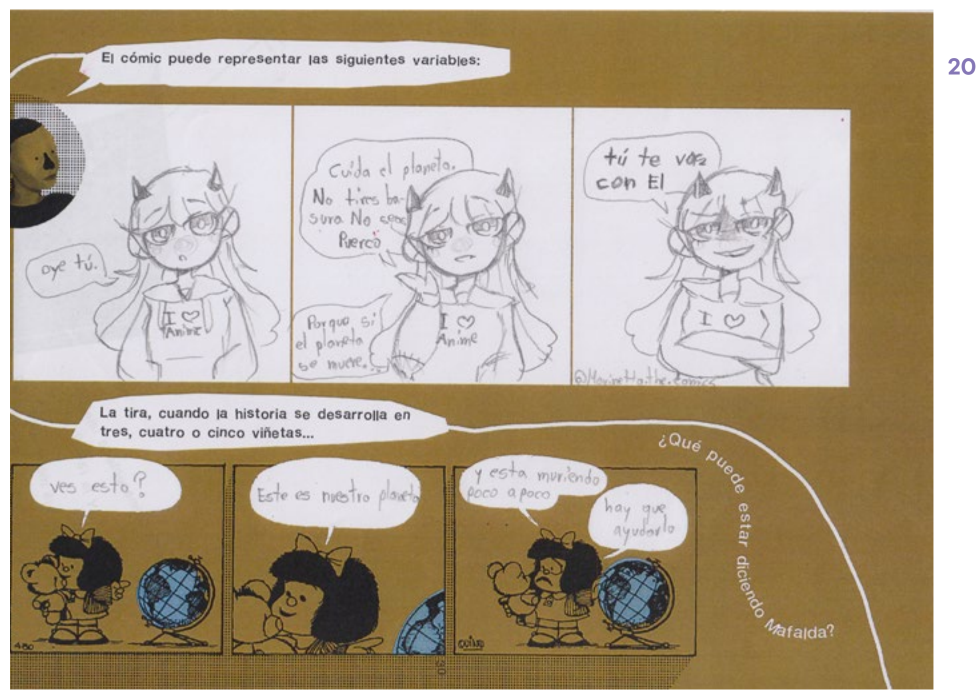
Caso de estudio:
Cuaderno de clase.
Por Yeyei Gómez

Fanzine diseñado para ser intervenido y manipulado por niños y jóvenes, proporcionando recursos gráfico-plásticos y herramientas de juego y especulación relacionadas con la viñeta y el cambio climático.

Forma parte de una propuesta didáctica centrada en la creación de viñetas como medio de reflexión sobre la relación entre el ser humano y el planeta, utilizando la prensa escrita como fuente de información, de recursos narrativos, críticos y expresivos.



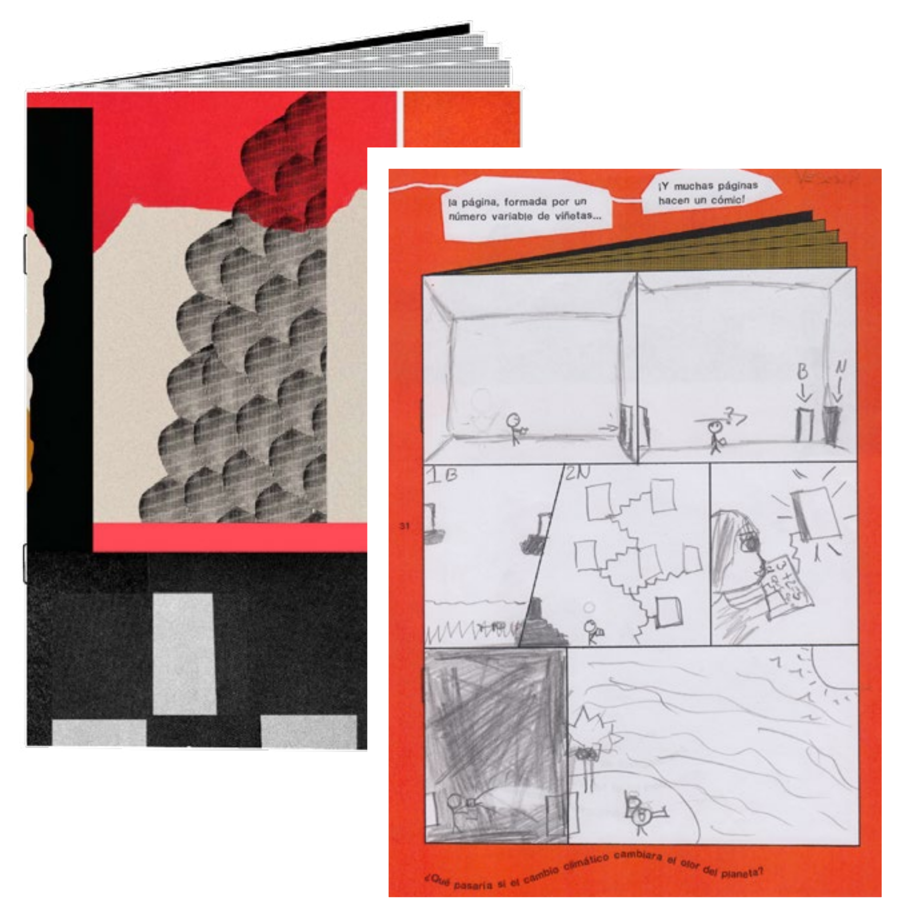
19



20

19
Fotografía del *Cuaderno de clase*

20/21
Páginas intervenidas por los alumnos.



20

21
Página interior



21

Ilustración: yeyei gómez

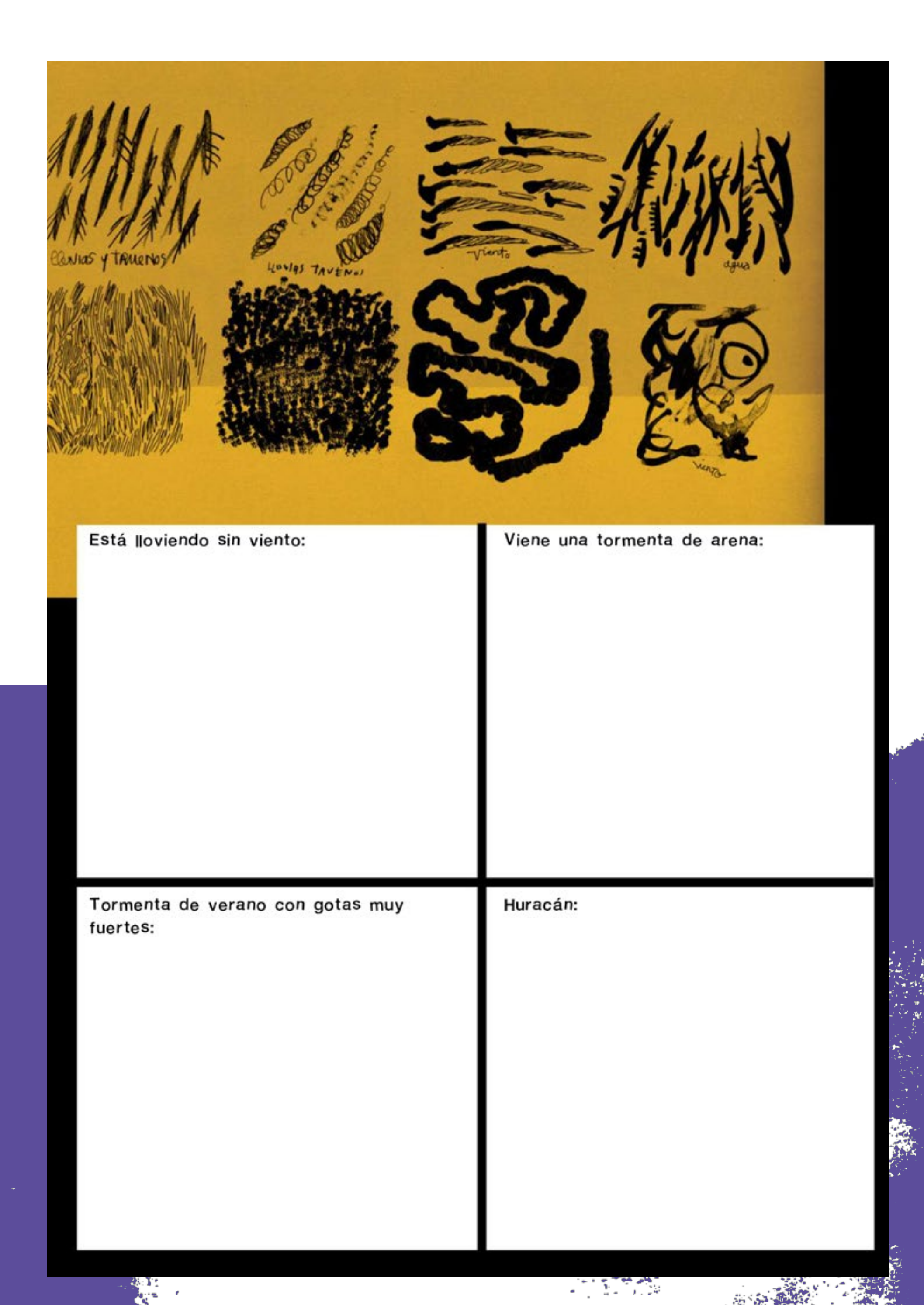
La propuesta didáctica original parte del TFM de Yeyei Gómez en Formación de Profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato: se confirma gracias al análisis de varias experiencias docentes de educación formal y no formal durante 2018 y 2019 en el Liceo Español en Roma, la Escuela Arte 10, la escuela Escuela Billar de Letras, HUL y Casa San Cristóbal en Villaverde, el IES Cardenal Cisneros de Madrid, y el taller coordinado por Episkaia dentro de la programación del proyecto Arganzuela 2059.

Perdiendo el miedo al papel en blanco.

Por Yeyei Gómez

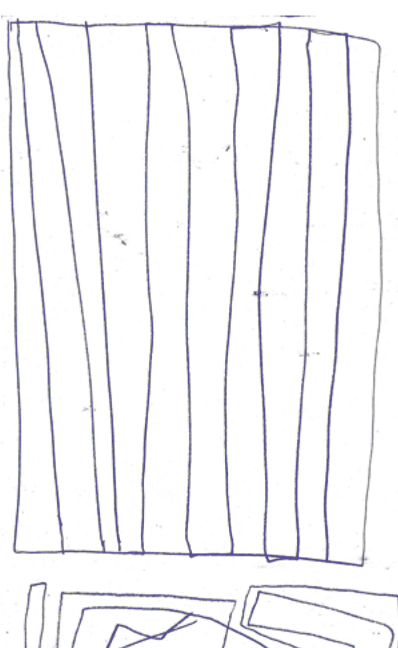
Taller de dibujo basado en los ejercicios de Betty Edwards (San Francisco, 1926).

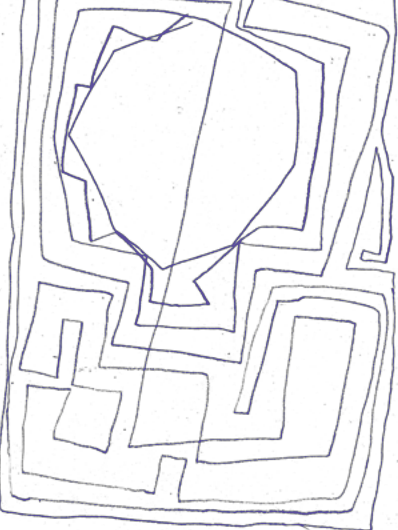
Edwards es autora de varios libros basados en su amplia trayectoria como profesora de dibujo, entre ellos el más popular ha sido *Dibujando con el lado derecho del cerebro*, publicado en 1979. Un método que ha investigado durante años técnicas para enseñar a dibujar atendiendo a la relación entre el dibujo y la manera en que nuestro cerebro tiende a procesar la información visual. La autora parte de la premisa de una laterización muy estricta entre ambos hemisferios, que más allá de su certeza científica, le permite articular una serie de ejercicios que facilitan el aprendizaje del dibujo a cualquier nivel, de edad y experiencia, que permite al alumnado percibir distintas formas de mirar y de procesar la información durante la acción del dibujo.



Página perteneciente al *Cuaderno de clase* con ejercicios para trabajar el trazo y la línea

Dibujos de Andrea, Jose, Isis y Rubén





1

Romper el miedo al folio en blanco 4 min

Como toma de contacto y para facilitar la concentración de la clase se pedirá dibujar líneas rectas y diagonales en toda la superficie del papel sin levantar el lápiz del folio, y apretándolo con determinación sobre la superficie.

Dibujo de Adrián

Me gusta el dibujo, me considero que dibujo normal ni bien, ni mal, yo dibujo bien cuándo veo lo que dibujo, ya qué me cuesta recordar como es el sujeto.

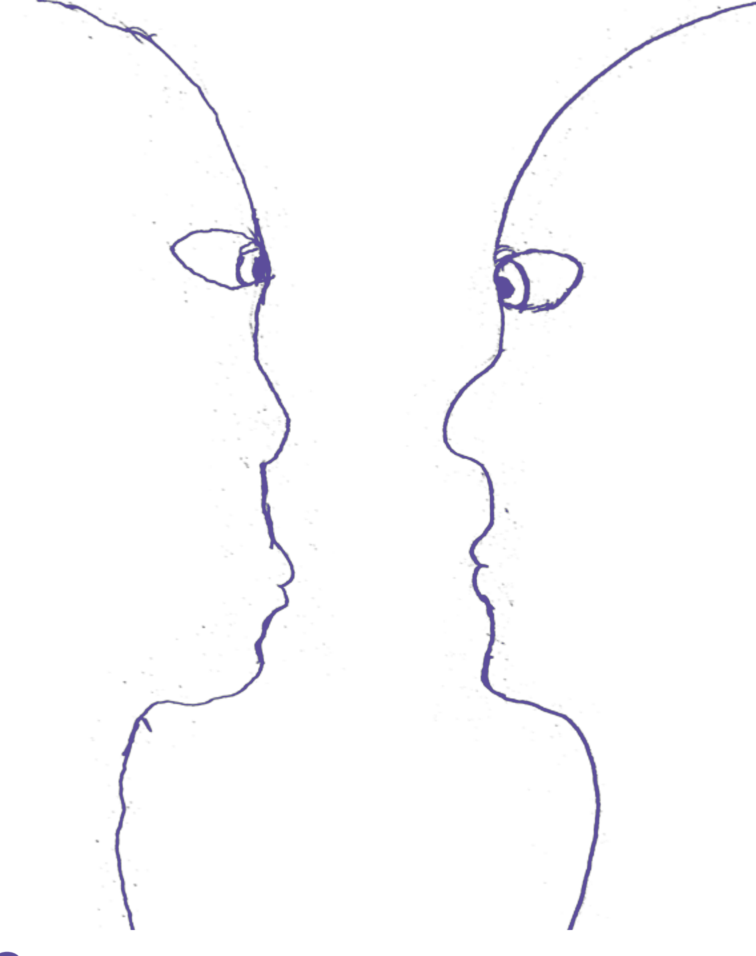


2

Retrato + tu relación con el dibujo 12 min

Se pide a los alumnos dibujar de memoria un rostro de alguien no presente en el aula, para evitar así que dibujen mirando a un compañero. También se les pide que anoten al lado del dibujo qué es para cada uno de ellos dibujar: si les gusta, si son buenos dibujando, si dibujan mucho...

Dibujo de Rubén

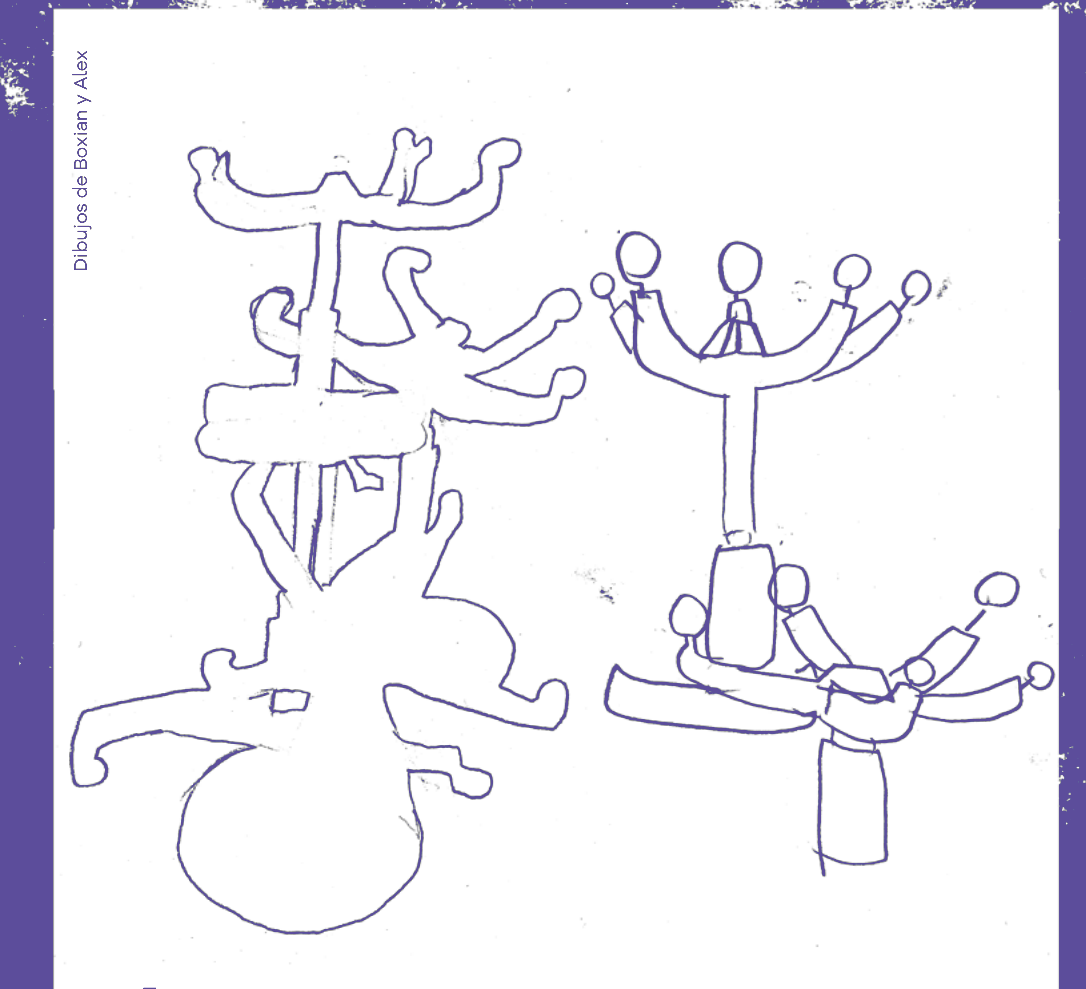


3 **Copas y caras** 5 min

El ejercicio consiste en dibujar primeramente un perfil con la mano con la que el alumno esté acostumbrado a dibujar. Si el alumno es diestro dibujará con su mano derecha el perfil que mire hacia la izquierda. Después, con la otra mano, dibujará el perfil que falta. Se puede completar el dibujo añadiendo después ojos, boca y otros detalles del rostro, y de la misma manera, con la mano con la que no acostumbren a escribir, completar el otro rostro.

Tras el ejercicio es interesante preguntar a los alumnos sobre las sensaciones mientras dibujaban, la dificultad que han percibido, y la velocidad con la que hicieron cada uno.

Dibujos de Boxian y Alex



4 **Espacios negativos mínimo** 15 min

Ejercicio de dibujo observando un modelo, que se intentará que sea lo más enrevesado posible, que el alumnado debe copiar atendiendo únicamente a las líneas del contorno.

Se les pide que realicen con calma y sin prisa el dibujo, sin entrar dentro del dibujo.

Esta técnica permite que el alumno desconecte de lo que está dibujando y conoce previamente y piense únicamente en las líneas que delimitan ese bodegón con el fondo.

La Biblioteca de Papel.

Club de Lectura y metarreseñas

Además de la elaboración del fanzine final, quedó sin finalizar la reformulación del clásico comentario de texto a través de dos detonantes poco habituales.

1. Tomar obras de cómic nacional de estilo manga, el predilecto del alumnado, por encima de títulos más clásicos o temáticamente dirigidos.

Sin desmerecer su carácter popular y accesible, se han buscado obras que toquen temas de interés, como la ecología, el bullying, los roles de género o la multiculturalidad. También se han buscado otras por lo interesante de su formato u origen fanzinero. El hecho de que la mayoría sean obras producidas en España y estén realizadas por autoras busca poner en evidencia que, además de una afición, el cómic puede llegar a ser una salida profesional.

Autora	Título	Editorial
Xulia Vicente	*Ari. Cazador de dragones*	Sally Books
Nuria Tamarit	*Dos monedas*	La Cúpula
Anabel Colazo	*Encuentros cercanos*	La Cúpula
Svetlana Chmakova	Valiente	Montena
VVAA	*Planeta Manga #01*	Planeta
VVAA	*Planeta Manga #02*	Planeta
VVAA	*Nimio*	La Cúpula
Jen Wang	*El príncipe y la modista*	Roca Libros

2. Utilizar las propias viñetas del cómic como elemento para la elaboración de los contenidos de esas reseñas. A través de fotocopias de las propias viñetas y técnicas como el apropiacionismo o el collage se busca que la obra hable de sí misma a través de su propio lenguaje.

3. Cada alumno puede elegir un título o trabajar todos sobre el mismo para comparar las aproximaciones que ha hecho cada uno. La idea es que la reseña o comentario sea lo más libre posible y su discurso pueda ser tanto textual como visual. No obstante te dejamos algunas ideas en caso de que decidas realizar una tarea más dirigida.

- Como contábamos al principio, lo ideal es que tú también realices tu reseña. Si no eres lector habitual de cómic o manga, razón de más para demostrarle a tus alumnos que haces un esfuerzo por acercarte a sus intereses.
- Una vez leído, podrás realizar tu pequeña guía de lectura o para el comentario de texto orientándoles hacia los temas que más te interese tratar o aquellos aspectos de la obra que se ajusten más al currículo de la asignatura. Aunque a priori esta dinámica parezca más fértil en materias de humanidades, hay muchos ejemplos que demuestran que el cómic es un excelente vehículo para la divulgación científica.
- También puedes darles permiso para que fotocopien o escaneen partes del libro a su antojo o bien hacer tú la selección de viñetas más relevantes y que den más juego narrativo y repartirlas ya escaneadas o fotocopiadas.
- La idea es que puedan intervenir todo, desde borrar el diálogo de un bocadillo para escribir sobre él comentarios sobre la obra a analizar viñeta a viñeta la gramática de un diálogo o secuencia narrativa. Pueden recortar la cabeza de un personaje y ponérsela a otro, o sustituirla por sus propios dibujos, fotos o recortes de otras publicaciones. Incluso incluirse a ellos mismos (¡o a ti!) como narradores de la historia.

Dejamos un ejemplo basado en el cómic *El príncipe y la modista* de **Jen Wang**, aunque en este ejercicio no hay pie de la letra que seguir.



4. El listado de títulos no fue co-diseñado junto al alumnado, por lo que algunas alumnas hicieron además un listado de sus mangas favoritos, sobre los que harían reseñas en este estilo de cara a futuras publicaciones. Dejamos aquí una muestra.

- Ansatsu kyoshitsu
- Inazuma Eleven
- Dororo
- Naruto
- Tokyo Ghoul
- Dead Note
- Noragami
- Owari no seraph
- Yuri on ice
- Shingeky No Kyojin
- Love Stage
- Avatar
- Sowrd art online
- Kimetsu no Yaiba
- Evangelion



40'zine.

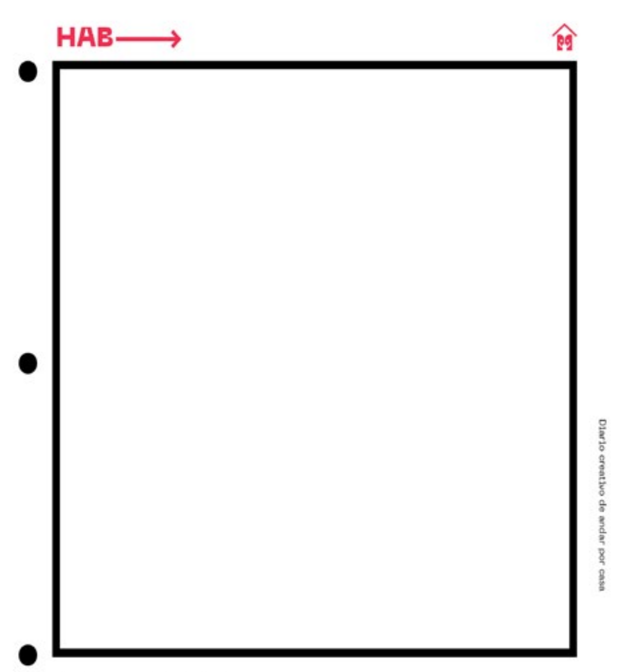
Un ejemplo de material didáctico fanzinero

Como reacción al estado de alarma decretado en marzo de 2020, el colectivo HUL, junto al diseñador Jabi Medina, creó *40'zine. Diario creativo de andar por casa*: una suerte de bitácora o cuaderno de actividades del confinamiento con el que explorar los diferentes temas y sensaciones surgidas durante este tiempo a través de dinámicas artísticas multidisciplinares.

Puede descargarse completo en diferentes formatos en el repositorio digital de la red PLANEA:



23



01 → Tú

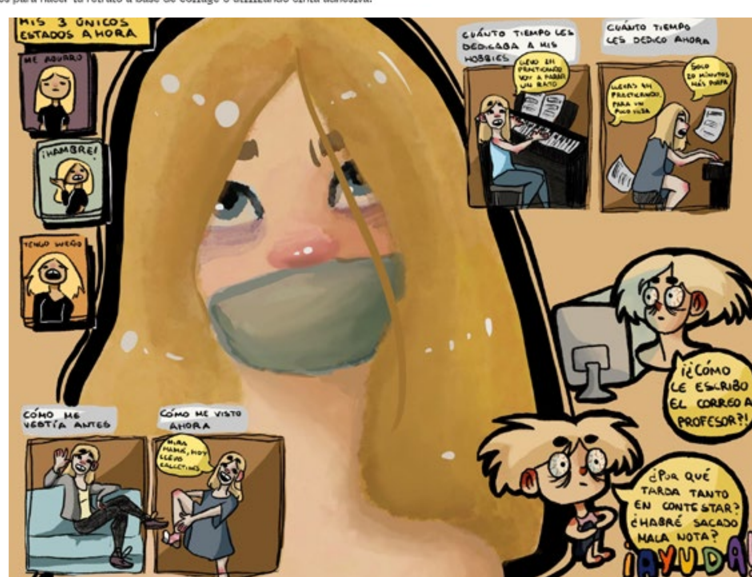
L&P: Autorretrato de andar por casa. ¿Ha cambiado tu forma de vestir o estar en casa respecto a cuando salías a la calle? ¿Llevas usando el mismo pijama desde el primer día? Te invitamos a que te representes a través de un dibujo del «antes» y de «ahora» señalando con flechas las principales diferencias.

P&T: Utiliza una técnica distinta en cada uno de los autorretratos. Una idea divertida si tienes revistas a color, del corazón, semanales o similares a mano es buscar qué ojos, narices o pelos se parecen a los tuyos para hacer tu retrato a base de collage o utilizando cinta adhesiva.

N: Tú serás el per o inventarte cara historia.

#40zine

24



25

23 / 24
Portada y algunas páginas de 40'zine.

25
Muestra de ejercicio realizado por una alumna del IES Menéndez Pelayo (Getafe)

Más allá de la grapa.

Fanzinética expandida.

Ampliando la aplicación de la FANZINÉTICA en el aula surgen otros temas que, fuera del proyecto piloto en el IES Menéndez Pelayo, podrían aplicarse en otros centros o posibles continuaciones del proyecto. Aportamos algunas sugerencias como detonante para que puedas pensar las tuyas propias.

Proceso editorial de un fanzine en el aula

Desde la composición y maquetación en papel a trucos para imprimir con la fotocopiadora del centro. Cómo grapar y guillotinar el papel para lograr el formato deseado. Cuál es el trabajo que lleva la edición, qué roles intervienen y qué hace cada uno. Aplicación práctica de todos los conceptos a través de la creación de un fanzine final colectivo que resuma lo aprendido a lo largo del curso y que cuente con el mejor acabado técnico posible.

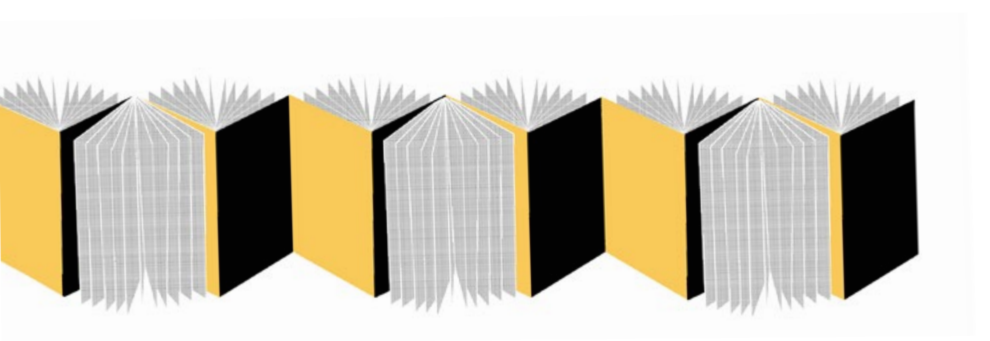
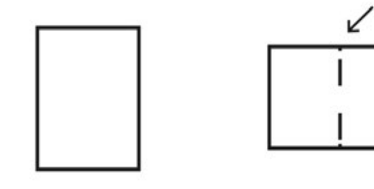
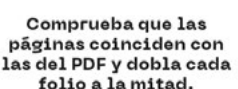
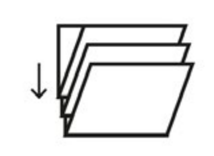
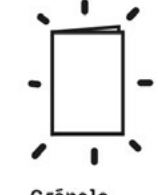


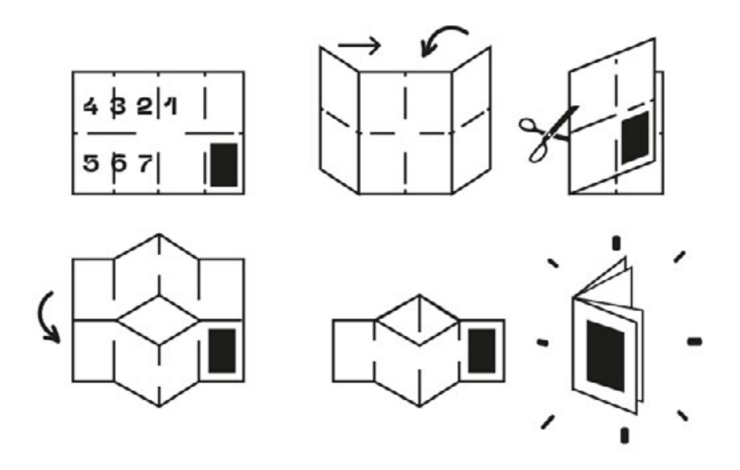
Ilustración: Jabi Medina











26
Página *40'zine* sobre opciones de plegado

Distribución

¿Cómo se aborda este proceso dentro de un espacio como un centro escolar? Dejamos algunas ideas que se podrían haber debatido en clase.

¿Qué hacer con el fanzine para que llegue a la gente?

- **Dejarlo escondido encartado entre los libros de la biblioteca.**
- **Intercambiarlo por productos de la cafetería en el recreo.**
- **Esconderlo en las mesas de otras aulas.**
- ***BookCrossing*. Liberarlos en diferentes puntos del IES.**

Desbordando el aula. Instalaciones, acciones e intervenciones

¿Qué podemos hacer para aplicar la FANZINÉTICA más allá del formato papel?

- **Forrar una mesa de cinta de carrocero para que se pueda pintar en ella.**
- **Preguntar por material roto almacenado para intervenirlo y exponerlo.**
- **Empapelar una pared entera del aula para crear el fanzine más grande del mundo.**
- **Dibujar un cómic en las ventanas con rotuladores para cristal que lancen mensajes e inviten a participar a las ventanas vecinas.**
- **Poner una tira cómica colectiva o cadáver exquisito con papel continuo que ocupe todo el pasillo.**
- **Elegir la viñeta de cómic preferida por los alumnos mediante un concurso. Utilizar proyector para ampliarla y hacer una pintura mural efímera con ella.**



27
Alumnos realizando un cómic sobre mobiliario ArtSkills.



28

La siguiente página

Que llegue el final de la guía no significa necesariamente tener que pasar página. Hay muchos aprendizajes en la FANZINÉTICA que puedes experimentar más allá de esta publicación. Muchos de ellos plantearán incluso resistencias por parte del centro, pero ya hemos visto todo buen fanzine tiene su punto subversivo.

Te invitamos a usar tu imaginación, aunque te dejamos algunas **propuestas.**

- **Proponer una visita escolar a un festival de autoedición. Solicitar stand y vender los fanzines realizados durante el curso.**
- **Montar tu propio festival en el centro, subvirtiendo la clásica semana cultural.**
- **Realizar intercambios postales con otros centros.**
- **Implementar un sistema para que el alumnado pueda decidir parte de los libros que adquiere la biblioteca. Hacer un apartado propio para fanzines, mangas y otros títulos de su interés.**
- **Abrir un espacio autogestionado por ese «Club de *fanzines*/ cómic» dentro de la biblioteca que pueda utilizarse durante los recreos o extraescolarmente.**

- **Validar el cómic y otras técnicas fanzineras como lenguaje para realizar trabajos e incluso exámanes.**
- **Romper un libro de texto delante del alumnado e invitarles a que formen con los restos su propio material didáctico.**
- **Realizar un fanzine para profes hecho por profes. Porque la FANZINÉTICA es movimiento, y el movimiento se demuestra andando.**

Seguro que tienes mil temas y cuestiones que tratar. Nos encantaría, por ejemplo, leer uno a partir de esta reflexión de Daniel Pennac en Mal de escuela sobre los profes que os inspiraron o los que mejor huella dejaron en vuestro centro.



29

> ***En vez de recoger y publicar las perlas de los zoquetes, que alegran tantas salas de profesores, debería hacerse una antología de los buenos maestros***
>
> Daniel Pennac

28
Alumno rompiendo un libro de Historia del Arte durante un taller en ArtSkills.

29
Fanzine para la asignatura de Historia a partir de libros de texto durante un taller en la Escuela de Art Thinking.

Bibliografía

Lecturas recomendas

Aquí algunos de los títulos que hemos llevado al aula en nuestros talleres. Hay tanto fanzines como cómics y títulos de editoriales comerciales.

✱Títulos que tocan temas delicados y un tanto adultos pero que creemos pueden ser interesantes de abordar en clase con adolescentes, bajo supervisión del equipo docente si así lo considera necesario.

Autora	Título	Editorial	Estilo	Formato	Género	Temas	Comentario
Emily Carrol	*Cruzando el bosque*	Sapristi	Cartoon	Libro rústica	Terror	Terror, misterio, cuentos de hadas	Emily Carrol es una autora que ha renovado el género de terror en el cómic con un estilo fluido, innovador y contemporáneo.
Allison, Treiman , Coogan	*Giant days*	Fandogamia	Cartoon	Libro rústica	Comedia estudiantil	Amistad, sororidad, estudios, comedia, costumbrismo, enredos	Aventuras de tres amigas en su primer año de universidad.
Kelly Sue DeConninck et al.	*Capitana Marvel*	Panini Comics	Americano	Libro rústica	Superhéroes	Superación, sororidad, aventuras	La serie que reformuló a la Capitana Marvel y la convirtió en el icono femenino de la nueva estapa del Universo Marvel.
Emily Carrol	*Cuéntalo*	La Cúpula	Cartoon	Libro rústica	Drama	Acoso, abuso, superación	Desde que comienza su primer año en el instituto Merryweather, Melinda sabe que forma parte de una gran mentira. Algo sucedió una noche del verano anterior que la ha convertido en una marginada y se ve incapaz de verbalizar lo ocurrido. Ahora no tiene amigos, nadie quiere hablar con ella y mucho menos escucharla. Entonces ¿qué sentido tendría hablar?
Svetlana Chmakova	*Raritos*	Montena	Manga	Libro rústica	Comedia estudiantil		Norma 1 para sobrevivir en el cole: no dejes que los abusones sepan que existes. Norma 2 para sobrevivir en el cole: encuentra gente con intereses similares a los tuyos y ¡únete a ellos!
Svetlana Chmakova	Valiente	Montena	Manga	Libro rústica	Comedia estudiantil		Jennssen fantasea con superhéroes pero en la vida real no es el mejor haciendo amigos; además, Jenny y Akilah, las encargadas del periódico de la escuela, le han acogido como chico de los recados y también como conejillo de Indias para un proyecto sobre acoso escolar que tienen entre manos.
Raina Telgemeier	*Sonríe*	Maeva	Cartoon	Libro rústica	Comedia estudiantil	Canon de bellaza, amistad	El mismo año que se rompe los dos paletos y tiene que lidiar con un terrible aparato, Raina tiene que «sobrevivir» a un terremoto, a los primeros amores y a algunos amigos que resultan no serlo tanto. Novela autobiográfaca que retrata a la perfección el inicio de la adolescencia.
Raina Telgemeier	*Fantasmas*	Maeva	Cartoon	Libro rústica	Comedia estudiantil	Adolescencia, identidad, familia	Catrina y Maya exploran su nueva ciudad y descubren un lugar lleno de aventuras y fantasmas, en el que descubrirán la importancia de nuestros antepasados como pilar en el que se sustenta nuestra cultura, sin olvidar el humor y la complicidad de dos hermanas.
Raina Telgemeier	*El club de las canguro (vol.1-3)*	Maeva	Cartoon	Libro rústica	Comedia estudiantil	Amistad, adolescencia, sororidad	Tener un club de chicas canguro no es sencillo, pero ellas no se darán por vencidas hasta que todo salga bien.
Raina Telgemeier	*Drama*	Maeva	Cartoon	Libro rústica	Comedia estudiantil		A Callie le encanta el teatro. Y, aunque se muere de ganas de participar en el musical La luna sobre el Misisipi que se va a representar en su instituto, canta fatal. Pero cuando los alumnos del club de teatro le ofrecen un puesto como escenógrafa, no duda en aceptar.
Raina Telgemeier	*Hermanas*	Maeva	Cartoon	Libro rústica	Comedia estudiantil		Raina relata los diversos encontronazos con su hermana pequeña, protestona, quejica y solitaria.
Tillie Walden	*Piruetas*	La Cupula	Manga	Libro rústica	Costumbrista	Adolescencia, identidad sexual, danza	Tillie Walden capta a la perfección lo que es hacerse mayor, salir del armario y aceptar dejar atrás todo lo que uno solía ser.
Jillian Tamaki	*Aquel verano*	La Cupula	Manga	Libro rústica	Costumbrista	Amistad, adolescencia, cambios	En Aquel verano, las primas Mariko y Jillian Tamaki, redefinen la novela gráfica adolescente. Espléndida, desgarradora y en última instancia un soplo de esperanza, esta obra es una mirada vibrante a la juventud y la madurez.

Autora	Título	Editorial	Estilo	Formato	Género	Temas	Comentario	
Yeyei Gómez	*Naufragio Universal*	Autoedición	Humor gráfico	Libro rústica	Política	Justicia social	Recopilación de viñetas sobre la voracidad capitalista	
Yeyei Gómez	*Guy*	Autoedición	Novela Gráfica	Fanzine	Biografía	Herstory	Biografía de la pionera cinematográfica Alice Guy, la primera persona en filmar una película de ficción que fue borrada de la historia por su antiguo empleador, Gaumont, pese a haber rodado más de mil películas.	
Ana Penyas	*Estamos todas bien (Salamandra)*	Salamandra	Novela Gráfica	Libro cartoné	Social	Cuidados	La historia nunca contada de las abuelas de la autora es la todas nuestras abuelas. Una generación de mujeres sin voz entregadas al cuidado abengado de sus familias. O no.	
Emma Ríos	*Mirror (Astiberri)*	Astiberri	Manga	Libro cartoné	CienciaFicción	Animalismo, comunidad	Revisión el clave espacial de *La isla del doctor Moreau*, donde humanos y animales antropomorfos deben convivir en mitad de una guerra mágica.	
Emma Ríos	*ID*	Astiberri	Manga	Álbum	CienciaFicción	Identidad de género	Thriller tecnológico que reflexiones sobre nuestra identidad y qué estaríamos dispuestos a hacer por cambiarla o conservarla	
Genie Espinosa et al.	*Raras*	Autoedición	Varios	Fanzine	Varios	Feminismo, sexo, identidad, sororidad	Historias de varias autoras contemporáneas sobre mujeres extrañas	*
Julie Doucet	*Cómics 1986-1993 + 2016*	Fulgencio Pimentel	Underground	Libro cartoné	Autobiográfico	Feminismo, sexo, menstruación, acoso	Obras completas de la principal autora del cómic underground occidental	*
Ishara Solís	*Fanzine mocos*	Autoedición	Miscelánea	Fanzine	Relatos ilustrados	Escatología	Forma parte de una trilogía de relatos escatológicos escritos por mujeres	
Brian K Vaugh, Cliff Chiang	*Paper Girls* (vol. 1 - 5)	Planeta	Americano	Libro cartoné	CienciaFicción, aventuras	Feminismo, sororidad	Relectura del género de aventuras juveniles 80's (Stranger Things, Goonies...) con un grupo de repartidoras de periódicos y universos multidimensionales	
Brian K Vaugh, Fiona Staples	*Saga* (vol. 1-8)	Planeta	Americano	Libro cartoné	CienciaFicción, aventuras	Crianza, identidad de género, familia	Saga épico-espacial con multitud de personajes inspirada en *Romeo y Julieta* y actitud iconoclasta	*
Altaïr Magazine	*Viajes ilustrados*	Altaïr	Miscelánea	Libro cartoné	Viajes	Viaje, colonialismo, otras culturas	Recopilación de crónicas de viaje adaptadas al cómic por Nicaragua, Rusia, Irak...	
Mireia Pérez	*La muchacha salvaje*	Sins Entido	Novela Gráfica	Libro cartoné	Aventuras	Autodescubrimiento, sexo, emancipación		*
Begoña García-Allen	*Nuevas estructuras*	Apa Apa	Abstracto	Libro rústica	Experimental	Experimentación, vivienda, arquitectura	Una de las mayores exponentes del estilo abstracto y experimental del cómic de vanguardia en España	
Nuria Tamarit, Xulia Vicente	*Duerme pueblo*	La Cúpula	Manga	Libro rústica	Aventuras, misterio	Comunidad, sospecha	Adaptación del célebre juego de mesa *Lobos de castronegro* de la mano de dos de las jóvenes autoras más interesantes del panorama nacional	
Xulia Vicente	*Ari. Cazador de dragones*	Sally Books	Manga	Álbum	Aventuras, fantasía	Amistad, sororidad	Aventuras fantásticas para lectores juveniles con dibujo de una prometedora autora de influencia manga	
Conxita Herrero	*Gran bola de helado*	Apa Apa	Novela Gráfica	Libro cartoné	Costumbrista	Identidad, autodescubrimiento, sexo, relaciones, intimismo	Puesta de largo del universo íntimo de Conxita Pérez, una jóvenes fanzineras con una voz propia e inconfundible	*
VVAA	*Voltio* (vol. 1-3)	La Cúpula	Revista	Libro rústica	Miscelánea	Fantasía, costumbrismo, terror, experimentación	Revista en formato libro a todo color con la voces más interesantes del paranora del cómic joven actual	
Nuria Tamarit	*Dos monedas*	La Cúpula	Novela Gráfica	Libro rústica	Social			
Raquel Manchado	*Comadres*	Antorcha Ediciones	Humor gráfico	Fanzine rústica	Crítica feminista	Sororidad	Recopilación con vocación de ensayo sobre cómo se demonizó la amistad femenina en el humor gráfico con ejemplos desde el sXIX	
Raquel Manchado	*Como reirse de una mujer gorda*	Antorcha Ediciones	Humor gráfico	Fanzine rústica	Crítica feminista	Gordofobia	Recopilación con vocación de ensayo sobre gordofobia en el humor gráfico con ejemplos desde el sXIX	
VVAA	*Folloneras*	HUL ediciones	Miscelánea	Fanzine rústica	Miscelánea	Sororidad, roles de género, feminismo, música, deporte, cine...	Volumen que combina textos e ilustraciones sobre "patines, patadas y camaradería femenina"	
María Barba	*Depilación (definitiva)*	Melusina	Ensayo facsímil	Fanzine rústica	Crítica feminista	Depilación, patriarcado, canon de belleza	Un repaso por las técnicas depilatorias en España de finales del siglo XIX a principios del XX incluyendo reproducciones de numerosos anuncios originales.	
Layla Martínez et al.	*Dolly Records* (Vol. 1-4)	Antipersona	Revista	Revista grapa	Música	Música, herstory, política	Fanzine que intenta recuperar lo que fueron las revistas músicales con un ojo puesto en el ensayo crítico, descubrir bandas que fueron más importasntes por sus ideas que por su posición en las listas de ventas.	
Yayo Herrero et al.	*La vida en el centro. Voces y relatos ecofeministas*	Libros en acción	Miscelánea	Libro rústica	Ecofeminismo	Ecofeminismo, economía feminista, cuidados, ecología	Colección básica de ensayos y relatos ilustrados en torno a los conceptos fundamentales del ecofeminismo.	
Anabel Colazo	*Encuentros cercanos*	La Cúpula	Manga	Libro rústica	Misterio	Misterio, suspense, extraterrestres	La primera novela gráfica de la joven autora Anabel Colazo se centra en los encuentros de varios personajes con seres de otros planetas. Un thriller a medio camino entre Twin Peaks y Cuarto Milenio.	
Noelle Stevenson	*Nimona*	Oceano	Cartoon	Libro rústica	Fantasía épica	Roles de género, amistad, fantasía, magia, tecnología	La cambiaformas Nimona quiere ser una villana a toda costa pero el problema es que los supuestos héroes del Instituo de Justicia y Heroísimo del reino parecen esconder secretos nada luminosos sobre su pasado. Una subersiva revisión a las historias de espada y brujería con un encantador estilo que recuerda a series como *Hora de Aventuras* o *Steven Universe*.	

Literatura sobre *fanzines*

BABAS, Kike, TURRÓN, Kike, (1996) De espaldas al kiosko. Guía histórica de fanzines y otros papelujos de alcantarilla.

DUCOMBE, Stephen, (1997) Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture.

GALAXINA, Andrea, (2017) ¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera! Una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas.

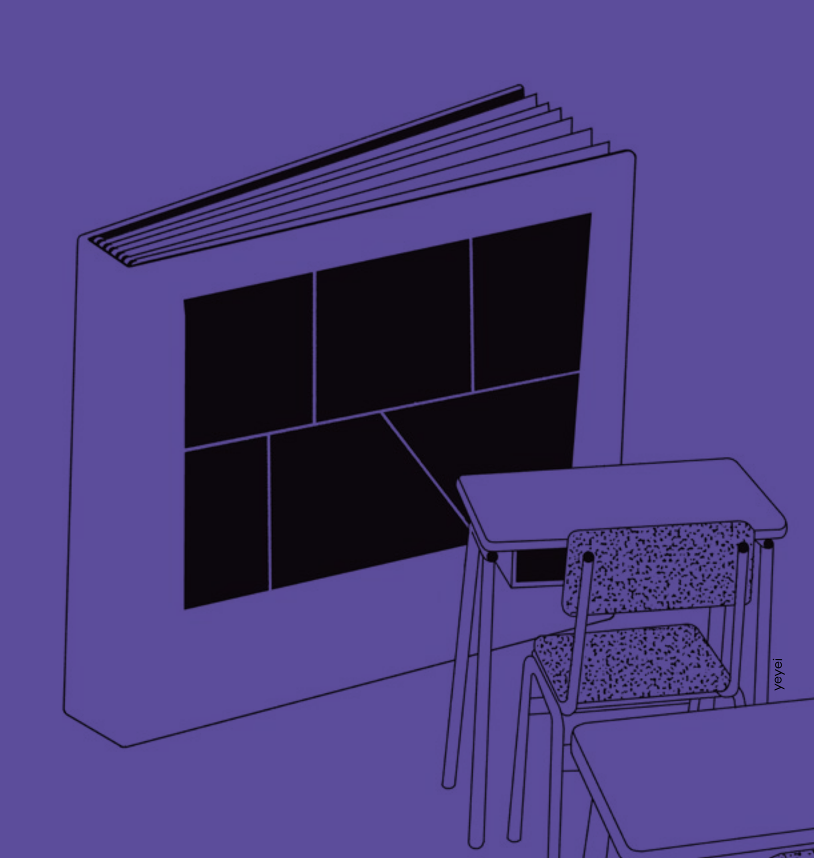
GARCÍA-HERRERO, Javier (2019) Mi primer fanzine

RADWAY, Janice, (2011) Zines, Half-Lives, and Afterlives: On the Temporalities of Social and Political Change.

TODD, Mark, WATSON, Esther, (2006) Whatcha Mean, What's a Zine?

¿Mi tradición? La que va del Arcipreste de Hita (...) pasa por el Lazarillo y Quevedo y termina por Makoki y la tradición fanzinera y libertaria anónima.

Cristina Morales,
Premio Nacional de Narrativa 2019.


yeyei